

Tiempo:

45-60 minutos

Explora:

Fuerzas y movimiento, fricción, proceso de análisis (predecir, investigar, reflexionar)

Materiales:

- ❑ Busca todas las tapitas que puedas encontrar en la casa (metálicas, plásticas, tapas de frascos). Trata de encontrar tapas de botellas que sean de peso y tamaño parecidos. Si no tienes suficientes, puedes usar monedas.
- ❑ Un pedazo de cartón.
- ❑ Un trozo de tela, como una sábana o cobija.
- ❑ Cinta adhesiva fuerte, como cinta aislante
- ❑ Un objetivo (haz una X con cinta, o diseña tu propia marca)
- ❑ Usa una mesa larga como superficie para jugar, o puedes usar el piso.

Hockey con Tapitas

Descripción para los niños: Busca a un adulto y a algunos amigos ¡para jugar al Hockey como Ruff! ¿Cuántos puntos puedes anotar?

Este juego es para dos a seis jugadores, y debe jugarse en una mesa amplia o en el piso. Debe haber un adulto por cada dos o tres niños que estén participando. Si hay niños con dificultades de movilidad, o que no puedan participar de alguna forma, pídeles que sean árbitros o lleven la cuenta de puntos.



pbskids.org/ruff

Pregunta

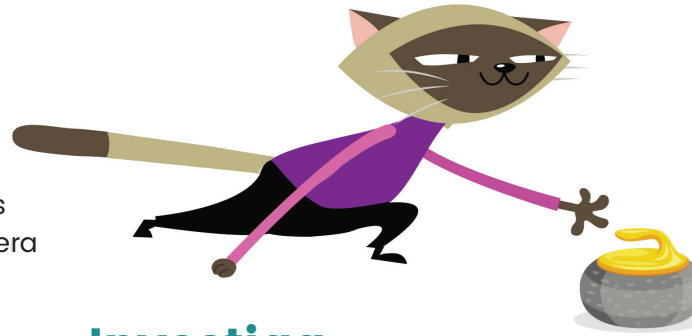
- ★ Siéntense en círculo y pasen las tapas de botella. Pídele a los niños que usen sus sentidos para investigarlas.
 - **Pregunta:** ¿Cómo se siente la tapa de botella? ¿Es suave o áspera?
 - **Pregunta:** ¿Cuánto pesa la tapa de botella? ¿Es suave o liviana?
- ★ Ahora, pasa la tela y el cartón, o pídele a los niños que se acerquen a las diferentes superficies.
 - **Pregunta:** ¿Cómo se siente cada una? ¿Es suave o áspera?
 - **Pregunta:** ¿Crees que sería fácil o difícil deslizar una tapa de botella sobre estas superficies?
- ★ Explica las reglas del juego:
 - **Explica:** Todos los jugadores se ubican en un extremo de la mesa, y el objetivo está en el otro extremo. Los jugadores toman turnos para deslizar sus tapitas hacia el objetivo. Todos harán un intento, y tendrán una segunda

oportunidad. Los jugadores pueden estratégicamente golpear las tapitas del oponente y alejarlas del objetivo. El jugador cuya tapita esté más cerca del objetivo, gana un punto. Juega dos veces en cada superficie para la primera ronda.

- Para la segunda ronda, la mesa será cubierta en tela.
- Para la tercera ronda, la mesa será cubierta en cartón.
- Al final de las tres rondas, el jugador con más puntos gana.

Predice

- ★ Pregúntale a los niños cuál de los materiales permite que las tapitas se muevan con mayor facilidad: ¿la mesa, el piso, la tela o el cartón?
 - **Pregunta:** ¿Crees que será más fácil deslizar una tapita sobre la mesa, la tela o el cartón?
- ★ En la hoja de actividad, haz que los niños dibujen sus predicciones.
 - **Pregunta:** Basado en tu investigación de materiales, ¿predices que será más fácil o más difícil que las tapitas se deslicen en las tres superficies distintas? Dibuja tus predicciones en la hoja de actividad.



Investiga

- ★ Alinea a los jugadores en un extremo de la mesa, y pon el objetivo en el otro extremo. Si hay muchos jugadores, será más fácil si se sientan cerca y solo se acercan a la mesa cuando sea su turno.
- ★ Pon todas las tapitas en una bolsa o sombrero y pídele a los jugadores que tomen un turno para sacar una tapita de la bolsa, en cada ronda.
- ★ Juega la primera ronda en una mesa sin cubrir. Cada jugador lanza dos veces.
- ★ Después de la primera ronda, cubre la mesa con tela (usando un poco de cinta), y juega de nuevo. Cada jugador lanza dos veces.
- ★ Después de la segunda ronda, cubre la mesa con cartón (usando algo de cinta), y juega de nuevo. Cada jugador lanza dos veces.
- ★ Al final de las tres rondas, ¡el jugador que tenga más puntos, gana!

Reflexiona

- ★ Después de finalizar el juego, limpien la mesa y siéntense juntos.
- ★ Pídele a los niños que vean sus predicciones en la hoja de actividades.
 - **Pregunta:** Vamos a reflexionar sobre el juego que acaba de terminar. ¿Cuál superficie fue más fácil y más difícil para deslizar las tapitas? ¿La mesa, la tela o el cartón? ¿Por qué lo crees?
 - **Pregunta:** ¿Qué otros materiales podrían usarse en este juego?



Los fondos para The Ruff Ruffman Show provienen de la Corporación de Emisiones Públicas y el Departamento de Educación. El contenido de este documento fue desarrollado por un acuerdo cooperativo #PRU295A150003, del Departamento de Educación de Estados Unidos. Sin embargo, este contenido no representa necesariamente la política de dicho departamento, y no implica el apoyo del Gobierno Federal. PBS KIDS® y el logo de PBS KIDS® son marcas registradas de PBS. Usadas con el debido permiso. TM/© 2017 WGBH Educational Foundation. Si quieres ver más, visita pbskids.org/ruff.

Tabla Hockey con Tapitas



Dibuja qué tan lejos predices que llegará tu tapita en cada superficie.



pbskids.org/ruff

Mesa (o suelo)	Cartón	Tela
 Objetivo	 Objetivo	 Objetivo
Tú	Tú	Tú



Los fondos para The Ruff Ruffman Show provienen de la Corporación de Emisiones Públicas y el Departamento de Educación. El contenido de este documento fue desarrollado por un acuerdo cooperativo #PRU295A150003, del Departamento de Educación de Estados Unidos. Sin embargos, este contenido no representa necesariamente la política de dicho departamento, y no implica el apoyo del Gobierno Federal. PBS KIDS® y el logo de PBS KIDS® son marcas registradas de PBS. Usadas con el debido permiso. TM/© 2017 WGBH Educational Foundation. Si quieres ver más, visita pbskids.org/ruff.